

Los esports y su inclusión en el ámbito del deporte

El objeto de este documento es trasladar la posición oficial de la industria de los videojuegos y los esports sobre el fenómeno ascendente de las competiciones de videojuegos (esports) y su potencial inclusión en el ámbito del deporte – inclusión que la industria del videojuego rechaza de plano atendiendo a criterios legales, prácticos y de impacto social y económico.

Este posicionamiento, mantenido desde 2017 por la industria española y desde 2021 por la europea, es fruto del consenso de los principales agentes del sector de los videojuegos y los esports, representados en España por AEVI y en Europa por VIDEO GAMES EUROPE.

Sobre AEVI

La Asociación Española de Videojuegos es la asociación de carácter nacional que representa a la industria del videojuego en España: desarrolladores, casas editoras, organizadores de competiciones, compañías de soluciones digitales multimedia, herramientas de software, universidades, distribuidoras, venta al por menor, etc. Todos los actores de la industria trabajan conjuntamente para desarrollar el sector. AEVI está integrada actualmente por compañías y universidades que representan más del 90% del consumo en el mercado español y la gran mayoría de los puestos de trabajo del sector.

Además, AEVI aglutina, a través de sus miembros, a la práctica totalidad del mercado de esports en España: de las casas editoras de videojuegos, propietarias de los títulos que dan lugar a las principales competiciones a nivel nacional como Electronic Arts, Riot Games, o Ubisoft, los principales operadores nacionales de esports, como GGTech, LVP, y ESL.

AEVI es, además, miembro de VIDEO GAMES EUROPE. Formada por asociaciones nacionales en 15 países de toda Europa, que a su vez representan a cientos de empresas de juegos a nivel nacional, VIDEO GAMES EUROPE también tiene como miembros directos a las principales empresas europeas e internacionales de videojuegos, y a los principales actores del sector de los esports.

¿Qué son los esports?

Las competiciones de videojuegos, también conocidas como “esports”, son una parte importante y creciente de la industria de los videojuegos.

En una Resolución recientemente adoptada, **el Parlamento Europeo define “esports” como “competiciones en las que individuos o equipos juegan a videojuegos**, normalmente ante espectadores,

ya sea de forma presencial o en línea, con fines de entretenimiento, obtención de premios o ganancia de dinero”, y añade que los esports podrían “considerarse no solo como un componente del sector de los videojuegos, sino también como parte de los sectores de la cultura y los medios de comunicación”¹. Finalmente, en la misma Resolución, **el Parlamento concluye que los esports y el deporte “son sectores diferentes**, en particular porque los videojuegos utilizados competitivamente en esports se juegan en un entorno digital y pertenecen a entidades privadas que gozan de un control jurídico pleno y de todos los derechos exclusivos e ilimitados sobre los propios videojuegos”².

Esta divergencia es fundamental: los videojuegos – y, por tanto, las competiciones organizadas con ellos– dependen de la propiedad intelectual (PI) y del esfuerzo creativo para su desarrollo. Los esports son un ejemplo de cómo la inversión en videojuegos crea nuevas e innovadoras oportunidades económicas, basadas en la propiedad intelectual de los videojuegos.

Existe un debate en curso en algunos círculos, e incluso en algunos Estados miembros de la Unión Europea, sobre la posible clasificación de los esports como deporte. Como representantes de la industria de los videojuegos, nos preocupa la posible confusión entre ambos, ya que los videojuegos existen en un ecosistema y un contexto legal diferentes al deporte. **Imponer el marco regulatorio deportivo al sector de los videojuegos mediante la clasificación de los esports como deporte no es adecuado ni práctico, perjudicaría al sector y crearía confusión entre los ciudadanos.**

1. El derecho deportivo no es un marco adecuado para los esports, ni para los videojuegos en general

A diferencia de los deportes, que no son propiedad exclusiva de ninguna entidad y se practican libremente, los esports operan dentro de un marco donde se requiere autorización previa para cualquier uso en competiciones, retransmisiones, o creación de contenido relacionado. La razón de esto es que los esports implican el uso y la comunicación al público de un videojuego, es decir, de propiedad intelectual: cada videojuego utilizado en esports es la creación única de una empresa concreta, que posee e invierte en la propiedad intelectual subyacente de ese juego y franquicia específicos³. En cambio, el deporte no es un ecosistema basado en el emprendimiento creativo y la propiedad intelectual.

Las empresas de videojuegos otorgan, en muchas ocasiones de manera gratuita, la facultad de organizar competiciones sobre la base de los principios clave de la autorización previa y del acuerdo de licencia. Esto ha contribuido a un mercado innovador, dinámico y en crecimiento.

Una regulación inadecuada e injustificada tendría un impacto negativo en el ecosistema de los esports existente e inhibiría dicha innovación. En particular, la aplicación de la regulación deportiva erigiría

¹ Resolución del Parlamento Europeo, de 10 de noviembre de 2022, sobre los esports y los videojuegos (2022/2027(INI)). Considerando P. Disponible en: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_EN.html

² Ibid. Párrafo 28.

³ En la industria de los videojuegos, una "franquicia" es un conjunto de videojuegos pertenecientes a una misma serie o universo a efectos de propiedad intelectual.

barreras que desalentarían la inversión y chocarían de múltiples maneras con las realidades de los esports, incluidos: (i) la naturaleza de los derechos de propiedad intelectual de los creadores de videojuegos, (ii) la cadena de valor, la explotación de derechos y los flujos de monetización derivados de los ecosistemas de esports, y (iii) los datos de los jugadores (incluidos los datos de personales, los de juego y los de competición).

Contrariamente a algunas afirmaciones, el sector de los esports, no está desregulado: la regulación mercantil, la propiedad intelectual, las normativas de protección de menores y consumidores, la privacidad de datos, la regulación fiscal y de sociedades, entre otras, se aplican plenamente.

Reiteramos la afirmación del Parlamento Europeo en su Resolución 2022/2027 (INI): los esports y el deporte “son sectores diferentes, en particular porque los videojuegos utilizados competitivamente o en esports se juegan en un entorno digital y pertenecen a entidades privadas que gozan de un control jurídico pleno y de todos los derechos exclusivos e ilimitados sobre los propios videojuegos”⁴.

2- La regulación de los esports como una sola actividad no es práctica

El modelo de gobernanza deportiva imperante en la UE, conocido como “Modelo Deportivo Europeo”, tiene como base la organización “autónoma, democrática y territorial del deporte” a través de una federación, “ lo que permite un enfoque integral de las reglas y normas”⁵.

Si bien este modelo es adecuado para los deportes, no se puede replicar en esports. "Esports" es un término general para referirse a competiciones en múltiples géneros de juego y cientos de títulos individuales, cada uno en una etapa diferente de su ciclo de vida, con su propiedad intelectual distintiva, distintas reglas, prácticas de licencia, estructuras competitivas, niveles de accesibilidad y soporte, y bases de jugadores. Cada videojuego que se juega de forma competitiva es único debido al trabajo creativo que conlleva, una dinámica que no tiene parangón en los deportes.

Además de la incapacidad fundamental de la legislación deportiva mencionada en el primer apartado, la regulación de todos los esports como una única actividad en el marco del Modelo Deportivo Europeo no tendría en cuenta esta complejidad. **Hacerlo crearía incertidumbre regulatoria, afectaría a un ecosistema en funcionamiento y restringiría la posibilidad de que cada título y comunidad de esports se desarrolle y progrese de forma independiente.**

⁴ Ibid. Párrafo 28.

⁵ Resolución del Consejo Europeo relativa a las características clave del modelo de deporte europeo, de 13 de diciembre de 2021 (2021/C 501/01). Párrafos 8 y 9. Disponible en: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/HTML/?uri=CELEX:42021Y1213\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/HTML/?uri=CELEX:42021Y1213(01))

3- La clasificación de los esports como deporte llevaría a una fragmentación del mercado y de la regulación

Hasta el día de hoy, ningún Estado miembro de la UE ha reconocido los esports como deporte⁶ y, como ya se ha mencionado, la Resolución 2022/2027 (INI) del Parlamento Europeo aconseja tratarlos de manera diferenciada⁷. La clasificación de las competiciones de videojuegos, o de los videojuegos mismos, como deporte por parte de un Estado miembro fragmentaría el mercado europeo y afectaría al mercado único digital. Los actores locales se verían obligados a adaptarse a diferentes marcos jurídicos cuando operen en el país divergente o en el resto de la Unión. También disuadiría a los actores internacionales de invertir en los diferentes países y perjudicaría el atractivo de invertir en Europa en su conjunto.

Los marcos normativos nacionales para el deporte difieren enormemente. Por el contrario, los videojuegos están regulados por el marco europeo, lo que ha permitido un mercado único próspero para el consumidor y para las empresas. Como ya se ha descrito, el sector de los esports, que es la concesión de licencias de uso de videojuegos para competiciones, no está desregulado: opera sobre la base de leyes generales, nacionales y europeas, como la protección de menores y consumidores, la regulación mercantil, la propiedad intelectual, la privacidad de datos, la regulación fiscal y de sociedades, etc. Esto ha permitido un ecosistema europeo interconectado que puede competir a la par con otros mercados importantes, como China y Estados Unidos. El Parlamento Europeo, en su Resolución 2022/2027 (INI), reconoce que **“debido a la naturaleza sin fronteras de los esports, la Unión Europea es el nivel adecuado para abordar los desafíos”**⁸. Aplicar un marco regulatorio deportivo nacional a la concesión de licencias de uso de videojuegos simplemente no es posible.

4- La clasificación de los esports como deporte impactaría en la percepción del deporte de los ciudadanos

Si bien apreciamos el reconocimiento de los esports como una forma legítima y creciente de entretenimiento competitivo, creemos que aunar esports y deporte podría crear confusión sobre la naturaleza del deporte y la de los videojuegos entre los ciudadanos europeos: **nos preocupa que la clasificación de los esports como deporte pueda llevar a la percepción entre algunos de que jugar a un videojuego y la actividad física son actividades comparables.**

Es importante tener en cuenta que, tal y como se recoge en la Resolución 2022/2027 del Parlamento Europeo, "los videojuegos y los esports pueden proporcionar importantes beneficios para la salud mental

⁶ Scholz, T. M. y Nothelfer, N. (2022). *Investigación para el Comité CULT – Esports*. Parlamento Europeo, Departamento Temático de Políticas Estructurales y de Cohesión, Bruselas. Página 18. Disponible en: https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/248295/PE699_635_Esports_Background%20Analysis_study.pdf

⁷ Ver nota 2, supra.

⁸ Resolución del Parlamento Europeo, de 10 de noviembre de 2022, sobre los esports y los videojuegos (2022/2027(INI)). Párrafo 29. Disponible en: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_EN.html

de muchos jugadores y tienen la capacidad de difundir valores positivos".⁹ La resolución también reconoce el potencial de los videojuegos para "aumentar la participación de los jóvenes en actividades físicas".¹⁰ De hecho, se sabe que los videojuegos que se basan o simulan deportes reales aumentan el interés y la participación en esos deportes. Los videojuegos, como parte importante de la cultura europea moderna, pueden hacer crecer el amor por el deporte en las generaciones más jóvenes.

Sin embargo, el reconocimiento de la contribución positiva de los videojuegos a estilos de vida más saludables, tanto física como mentalmente, no debe ocultar el hecho de que los videojuegos y el deporte son esferas diferentes de la actividad humana, con fundamentos diferentes y objetivos que no coinciden. En nuestra opinión, la clasificación de los esports como deporte no ayuda a arrojar luz sobre este hecho.

Cabe destacar que la industria de los videojuegos, a través de sus campañas periódicas sobre un juego seguro y responsable¹¹, informa y sensibiliza sobre los buenos hábitos de juego a los videojuegos. La inclusión de los esports en el deporte podría ser perjudicial para los esfuerzos de nuestra industria para informar a los padres y consumidores sobre el juego responsable y para motivar a las personas a seguir un estilo de vida completo, incluido el fomento de la actividad física.

**

En conclusión, la regulación deportiva no puede ni debe aplicarse a los esports. Hacerlo crearía incertidumbre regulatoria, erigiría barreras y sería perjudicial para los actores nacionales, quienes verían reducida su capacidad para competir en el mercado global. También afectaría el incentivo de las empresas de videojuegos para invertir en España y debilitaría la competitividad española y Europea. Por último, la confluencia entre esports y deporte enviaría un mensaje confuso a los ciudadanos.

AEVI fomenta el diálogo entre la industria de los videojuegos y los responsables políticos para garantizar el crecimiento continuo y sostenido del sector. Como asociación del sector, puede apoyar, coordinar y facilitar este diálogo proporcionando una voz autorizada e información confiable sobre el estado de los esports.

⁹ Ibíd. Considerando V.

¹⁰ Ibíd., párrafo 34.

¹¹ Véase <https://www.isfe.eu/responsible-gameplay/responsible-gameplay-in-your-country/>.